namcot

キングオブキングス

取扱説明書

ごあいさつ

このたびはナムコットゲームカセット「キング オブ キングス」をお求めいただきまして誠にありがとうございます。
プレイの前にお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

使用上の注意

- カセットを交換するときは、必ず電源を切って下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けて下さい。また、絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に直接ふれたり、水にぬらしたりしないようご注意下さい。
- 電源のON·OFFは、必ず本体のスイッチで行って下さい。
- バックアップ用電池の寿命は、通常の使用において約2年間持続します。
- シャープC1では使用できませんので、予めご了承下さい。

取扱説明書

もくじ

1 ゲーム内容

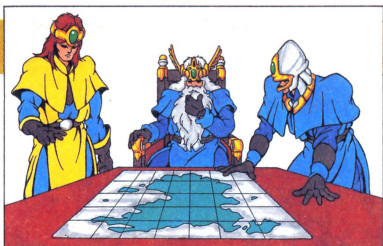
1 ファンタジー・ワールドを舞台に、"王の中の王"を目指せ！

「キング オブ キングス」は、ファンタジーの世界を舞台に繰り広げられるウォーシミュレーション。キミはキングの1人としてこの世界にとびこみ、並いる列強としのぎを削りあいながら"王の中の王"を目指して下さい！

2 ウォーシミュレーションとは？

ウォーシミュレーションとは、コマ割りされたマップ上(画面では見えませんが)で、一定のきまりに従って敵と味方が交互に駒を動かし、そのかけひきによってプレイを進める、思考型のゲームです。例えるなら、将棋やチェスと同じしくみのゲームと言うことができるでしょう。

3 たくさんのデータをもとに、知力の限りを尽くして戦うのだ！

戦いに勝つためには戦況を理解し、地形を読み、その場に応じたキャラクターを駒として、命令を下してゆかなければなりません。24種のキャラクター、12種の地形、すべてにその効果が違っており、この他にもキミが知っておく

べきことは山ほどあるのです。これらのデータを頭に入れてこそ、はじめてキミは一人前の王として実力を発揮できるでしょう。

4 2つのモードに、12のシナリオ、遊び方だっていろいろあるぞ！

このゲームには「ルシファーとの戦い」、「マルチプレイ」という2つの遊び方があります。「ルシファーとの戦い」は、4つのシナリオ（物語の筋書き）を順番にクリアしていくもので、徐徐にスケールが大きくなるドラマチックな展開が楽しめる1人用プレイ。「マルチプレイ」は多人数でのプレイや8種類のシナリオ、同盟を結ぶルールなど、多くの条件から自由に選択でき、豊富なバリエーションで楽しめます。

2 モード

●「キング オブ キングス」には大きく分けて2つの遊び方があります。ひとつは物語に合わせ4つのシナリオが連続する「ルシファーとの戦い」、1人用です。

もうひとつは8つのシナリオから好きなものを選べる「マルチプレイ」で、1人から4人までが自由に参加できます。それぞれに違った面白さがあるので、いろいろな方法で楽しんで下さい。

1 ルシファーとの戦い

【1人用】

4つの地方から成るアトランティス大陸をめぐり、魔族の総帥ルシファーとの対決が始まります。ルシファーはすでに3つの地方を占領、いまや最後のフォーモリア地方へ攻め込まんとしているのです。

キミはまずフォーモリアを守りぬき、続いて奪われた3つの地方をひとつずつ取り返してゆかなければなりません。

ひとつの地方がひとつのシナリオとなっていて、シナリオが進むにつれ、新しい種族たちが戦いに加わってゆく、雄大なスケールのプレイを楽しんで下さい。

の紹介

2 マルチプレイ【1人～4人用】

「マルチプレイ」には8つのシナリオが用意されており、どれかひとつを選んで遊びます。シナリオによってマップ、戦う国の数が違い、その国の数の範囲内なら、プレイヤーは何人でも自由に参加がOK、参加しない分はコンピュータが受け持ちます。

また、プレイ条件を変更できるのも大きな特徴。特に同盟のルールを使えば、プレイヤー連合軍対コンピュータ連合軍、あるいはプレイヤーがコンピュータをそれぞれ味方につけて激突、なんて遊び方もOKです。

52ページからの、シナリオ紹介を参考にして下さい。

3 ゲームのはじめ

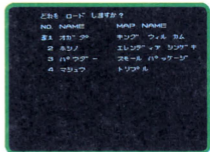
1 モードを選ぶ

まずモードを決定します。✚ボタンで「ニューゲーム」か「コンティニュー」を選びⒶボタンを押して下さい。

ニューゲーム

前のページで紹介した「ルシファーとの戦い」か「マルチプレイ」を選びます。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定です。

コンティニュー

前回のプレイがセーブしてあれば、その続きをプレイできます。セーブは4つまでできますので、始めたい番号を✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定して下さい。セーブのしかたについては、31ページ、「セーブ」のところを読んで下さい。

2 ゲームの設定

ニューゲームを選んだときは、ゲームの設定をいくつか行います。ただし、「ルシファーとの戦い」では、あらか

じめ定められたシナリオにそってストーリーが進んでゆくため、設定は行われず、プレイ条件が表示されるだけとなっています。

①シナリオを決める

8種類のシナリオのMAP NAME（シナリオ名）、LAND（参加する国の数）が表示されるので、✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定して下さい。プレイヤーはLANDの数の人数までなら同時に遊ぶことができます。

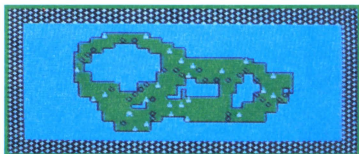
NO.	MAP NAME	LAND
1	キープ ノースコースト	2
2	トリプル	3
3	スモール パッケージ	4
4	ミズウミ ノ ショウコク	4
5	ロード ブリティッシュ	4
6	ソード アンド ソーサラー	4
7	モスクワ カンゼン ホウイ	4
8	トウキョウ 2001	4

番号が小さいものほど、敵国も少なく、マップも比較的狭くなっていますから、初めての人は①番から順番にトライしてみてはいかがでしょうか。

なお、取り消すときはⒷボタンを押して下さい。

②マップの表示

選んだシナリオの全体マップが表示されます。

キングは国別に色分けされ、城や町の位置、大まかな地形を見ることができます。

Ⓐボタンを押すと、次の画面に切り換わります。

□ゲームのはじめ

③プレイ条件の設定

次に、プレイヤーとコンピュータが受けもつ国、同盟、生産力についての条件を設定します。前のページでお話ししたとおり、「ルシファーとの戦い」ではすでに条件は定められており、表示されるだけとなっています。設定をすべて終えたら、スタートボタンでプレイ開始となります。

▲ルシファーとの戦い

▲マルチプレイ

国のマークと色　プレイ中は、この4種類のマークと色で、敵と味方を区別します。

難易度　★のマークが多いほど、その国でプレイするときの難易度が高くなっています。

国の受け持ち　✚ボタンでカーソルを変えたいところに合わせ、Ⓐボタンでプレイヤーとコンピュータのどちらが受け持つかを選びます。シナリオによっては参加国が3つ以下の場合があり、そのときは〝NOT〟と表示され、選ぶことができません。

同盟　国と国が同盟することができ、その場合は同盟国同士での戦闘はできず、協力して他の国と戦ってゆくことになります。ただし、同盟国の城や町を取りあうことはできます。

✚ボタンで☞カーソルを「同盟」の列に合わせ、Ⓐボタンを押してゆくと、同盟のいろいろな組み合せが表示されるので、気に入ったものを選んで下さい。

生産力　国が持っている町や城からは、予算というものが入ってきますが、その予算のもとになる量を、ここで決定します。変えられる範囲は50〜200で、高く設定するとそれだけ多くの予算が入ることになり、有利にプレイを進めることができるでしょう。

✚ボタンで☞カーソルを合わせ、Ⓐボタンでセット。そして✚ボタンを上下に入れ、数値を変えて下さい。

これですべての条件設定が終了します。

4 ルール

1 勝利の条件

①自分以外のキング（「ルシファーとの戦い」では魔王ルシファー）を、すべて倒すと勝ちです。
②ただし同盟を結んでいれば、非同盟国のキングを倒すだけでかまいません。
③キングが3人以上いるシナリオでは、プレイ中に1人のキングを倒すと、その支配下にあった町や城は、すべて自分のものになります。
④同盟国同士での戦闘はできませんが、町や城を占領することはできます。

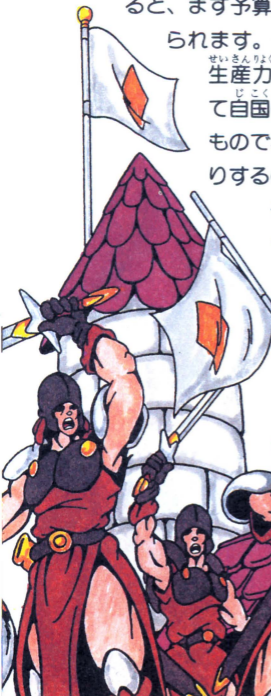
2 ターンについて

ゲームは♠（ブルー）→♥（レッド）→♦（イエロー）→♣（グリーン）の順で進められます。自分の国の番がきたら、兵を雇ったり、駒を移動させたり、敵と戦わせたり、いろいろな作戦を実行し、すべて終了したと思ったら、次の国に交代します。

参加している国が、それぞれ1通りの作戦を終えると1区切り。これをターンといい、ターンの繰り返しでゲームが進行していきます。

ターン内で自分の番がくると、まず予算が与えられます。予算は生産力、そして自国の持っている町や城の数で決定されるもので、これで兵を雇ったり、補給を行ったりするのです。

予算が少ないと、新しい戦力も思うように増やせず、当然苦しい戦いをしいられます。したがって勝負に勝つには、まず町や城を増やし、予算を上げることが先決となってくるでしょう。

なお、1ターンで使い切れなかった予算は、次のターンに繰り越して使うことができます。

5 操作法

●このゲームの操作は、大きく3つに分けることができます。ユニット（駒のことです）を行動させる作戦命令、マップコマンドによる命令、そしてサブコマンドによる命令。各命令がどんなものか、ここでまず理解しておいて下さい。

1 作戦命令

基本マップ画面では、[ ]カーソルを使い、ユニットを個別に操作

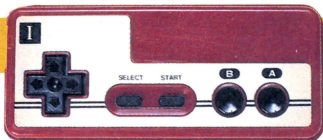
右のような基本マップ画面では、ユニットの移動や攻撃という、プレイの基本となる操作を行います。

ユニットに与えるこの命令を〝作戦命令〟と呼び、

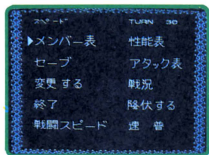
14〜27ページで説明してゆきましょう。

2 マップコマンド

スタートボタンで呼び出して使います

戦略を考える上で、全体を広く眺めるマップは欠かすことができません。基本マップ画面の他に、こうしたマップは2種類あり、スタートボタンで呼び出して使うことができます。28、29ページで説明します。

3 サブコマンド

セレクトボタンで画面を切り換えて使います。

プレイの進行を助ける命令で、セレクトボタンを押し、サブコマンドの画面に切り換えて使います。30〜34ページに、詳しい説明があります。

ユニットの意味

レベル

ユニットの強さを示すものです。(作戦命令を実行し終わると、"END" と表示されます)

キャラクター

絵でキャラクターの種類を示します。40〜50ページを参考にして下さい。

[]カーソル

[]で表され、操作するユニットを選ぶのに使用。✚ボタンで操作。

人数

このユニットにいる部隊の人数です。

国

所属している国のマークです。

□作戦命令／傭兵

●作戦命令はユニットひとつひとつに与えるもので、傭兵／移動／攻撃／魔法の4種があり、さらに移動を利用して、占領／補給という2つの作戦ができます。

どのような命令も、最初は必ず基本マップ画面でユニットを選んでから行います。[]カーソルを✚ボタンで動かしてユニットを選び、Ⓐボタンで決定して下さい。このとき複数の命令が可能なときは、「作戦コマンド」が表示されるので、✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決めて実行します。

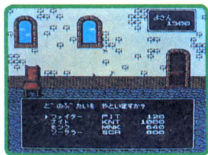
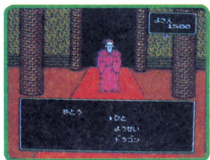
■兵の雇い方

キングだけに許される特権的な命令が傭兵だ！

ゲームスタート時は、わずかにキングが1ユニットいるだけ。ターンの初めにもらう予算で、兵を雇うことが、キミの最初の作戦となるはずです。

兵を雇えるのはキングだけで、しかも自国の城にいるときに限られます。ですからたいていの場合、キングは城にいて、兵を雇うことに専念しなければならないでしょう。

①城の上にいるキングのユニットに[]カーソルを合わせ、Ⓐボタンを押して下さい。「作戦コマンド」が表示されたら、✚ボタンで"おしろへ"を選び、Ⓐボタンを押します。すると画面が城の中に切り換わります。

②雇う部隊を、種族・種類の順で決めて下さい。✚ボタンで▶カーソルを動かして選び、Ⓐボタンで決定です。

予算で雇えるキャラクターは13種類あり、40〜51ページの「キャラクター紹介」、または次に述べる「自己紹介」を参考にして選んで下さい。

③種類が表示されているときに、▶カーソルを合わせてスタートボタンを押すと、そのキャラクターが自己紹介をします。

④雇った部隊は4人、または8人が1組となり、基本マップ画面にユニットとして表示されます。このユニットを城の外に動かし、行動を終了させないと、次のユニットは雇えません（移動のしかたは16ページから）。また、城の四方にユニットがいるときも雇うことはできません。

予算があれば、最大32ユニットまで続けて雇えますが、キングをいったん作戦終了させてしまったら、そのターンではもう雇うことができません。

◇移動(1)

1 移動のやり方

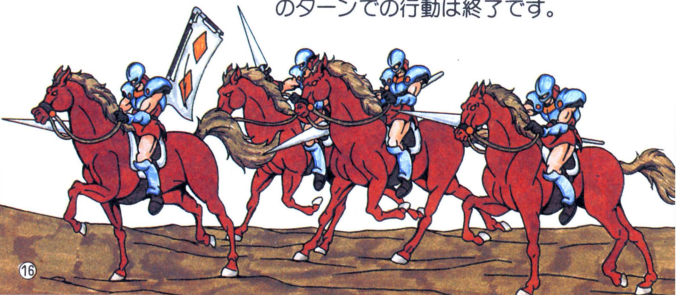
[ ]カーソルとⒶボタンで選び、✚ボタンで進撃！

操作したいユニットを[ ]カーソルで選び、Ⓐボタンを押すと、ユニットの表示が移動用のものに変わり、そのユニットは✚ボタンで上下左右の４方向に移動できるようになります。他の命令も行える場合は、まず「作戦コマンド」が出ますから、〝いどう〟を選んで実行して下さい。

移動中

移動終了

移動したい場所に来たら、Ⓐボタンを押すと作戦終了、ユニットに〝END〟マークが表示され、そのターンではもう作戦を行えません。なお、移動している途中なら、Ⓑボタンを押せば解除することができ、元いた場所まで戻って作戦をやり直せます。

いったん魔法、攻撃などの作戦を行ったユニットも、そのターンでの行動は終了です。

■移動力

キャラクターの種類により、1ターンに移動できる能力が違っており、これを移動力といいます。1歩進むごとに減ってゆき、0になるまでそのターンでは動けるというわけです。キャラクターの種類や地形によって、1歩分にかかる量も異なっています。33、62、63ページの「性能表」を参考にし、効果的な使い方をしましょう。

食料

食料がなくなると、そのユニットは移動できなくなってしまいます。

移動力

1ターンの間に、ユニットが進める量を表しています。

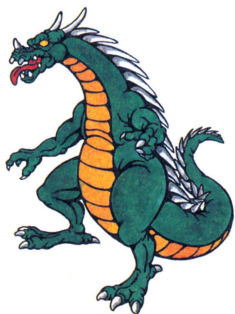
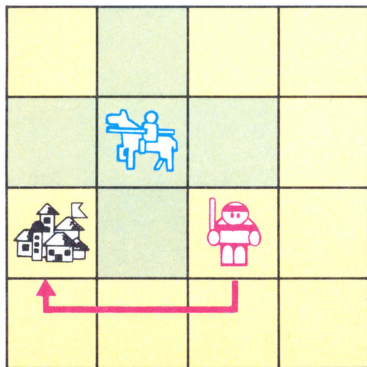
■食料

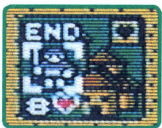
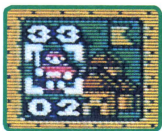
移動力と同様、移動をすると食料を消費します。食料が0になってしまうと、そのユニットはずっと動けなくなってしまいますので、その前に補給をしておくことが必要です（20、21ページの「補給」を参考）。1歩につき1食料を使い、キャラクターの種類により、最大まで持てる食料数が異なります（33、62、63ページ「性能表」を参考）。

2 ユニットのなわばり(勢力範囲)

目には見えませんが、画面には下の図のようにコマ割りがされていて、ユニットはこの上を1歩ずつ進んでいっているわけです。

さて、おのおののユニットは自分を中心に上下左右1歩分のなわばり(勢力範囲)を持っていて、そこを通ろうとしたユニットは、必ず停められてしまいます。下の図で町へ行こうとするなら、なわばりに引っかからないよう、遠回りをしなければならないことになるのです。

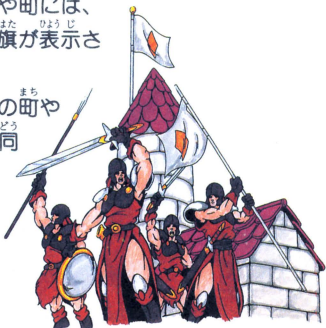
なお自国や同盟国の間にはなわばりはありません。また、ユニットを重ねて、作戦を終えることはできません。

◇占　領

■ファイターで町を奪おう！

キングは城と町を、ファイターは町を占領することができます。自国の城や町が増えると、それにつれて予算が多く入るし、補給基地という戦略上の拠点もできるため、戦いをたいへん有利に進めることができるでしょう。

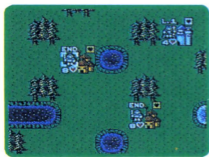
■占領の方法

占領の方法といっても、別に面倒な操作があるわけではありません。ファイターやキングを、目的の町や城へ移動させ、そこで作戦を終了させればおしまいです。

占領すると、その城や町には、占領した国のマークの旗が表示されます。

なお、敵国、中立国の町や城はもちろんですが、同盟国であっても、その国のユニットが町や城にいない場合なら、自由に占領することができます。

◇補給

●移動をすると食料が減り、戦闘を行うとユニットの人数だって減ってしまいます。それをそのまま放っておいては勝ちめはありません。動けなくなったり、全滅する前に、補給をしてあげることが必要です。

1 城や町での補給

補給は、自国が持っている城や町で行います。

補給させたいユニットを、近くの城か町まで移動させ、そこで作戦を終了して下さい。次のターンの初めに、食料と人数が補給され、かかった費用が予算から引かれます。

食料はそのユニットが持てる最大量まで回復しますが、人数は１ターンだけで最大まで回復するとは限らず、そのときの人数が少ないほど、回復するのにターンがかかってしまいます。

したがって人数を補給するなら、全滅寸前までいくより、少しでも損害が小さいうちにすませておくと、より早く回復できます。

よさん 22405
補給中

2 その他の補給方法

1 魔法を使う

モンク系のキャラクター、モンク、プリースト、ビショップがいれば、ユンクの魔法を使って、食料や人数の補給をすることができます。

詳しくは26、27ページの「魔法」を読んで下さい。

2 待機する

移動中に食料が0になり、もしうっかりして、作戦をそのまま終了させてしまったとしたら？

こんなときは次のターンで、そのユニットにまったく命令を与えないで（″END″にするのもいけません）おけば、その次のターンで、1ターン分の移動力と同じ数の食料が補給されます。

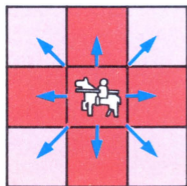
◇攻撃(1)

●移動して敵国のユニットと自国のユニットが接すると、攻撃命令を下すことができます。作戦コマンドが表示されて、戦いたいときは〝こうげき〟、戦いを避けたいときは〝おわる〟を選んでⒶボタンを押して下さい。

1 攻撃の命令

まず攻撃できる範囲を知っておこう！

攻撃をする場合の敵と接する範囲は、ユニットの上下左右、さらに各ななめ方向が加わり、周囲8方向となります。

下の図がその攻撃範囲で、赤の部分は移動時の〝なわばり〟とも重なるため、その部分を通るだけで自動的に停められ、作戦コマンドが表示されます。(写真①参照)

ピンクの部分は、移動、攻撃の両方が可能な範囲。攻撃命令を行う場合には、その場所まで来たらⒶボタンを押し、作戦コマンドを自分で表示させて下さい。(写真②参照)

◀攻撃できる範囲

2 予想表と対戦相手の決定

敵ユニットの攻撃を受けたときはすぐ戦闘になりますが、こちらが仕掛けた場合は「予想表」が表示され、有利不利がわかるようになっています。

予想の結果を参考にして、戦うならⒶボタン、よすならⒷボタンを押して下さい。同時に多数の敵ユニットと接したときは、そのすべてについての予想が表示されるので、✚ボタンで選んでから、Ⓐボタンで決定します。

予想表は左から、対戦するユニットの種類（キャラクター名が略字で表示されます。読み方は40～51ページの「キャラクター紹介」を参考にして下さい）、こちらの総合攻撃力（これについては次のページで説明します）、敵の総合攻撃力の順に表記されます。

【具体例】　マークの意味は次のとおりで、例えば上の写真、シルバーナイトでファイターを攻撃した場合、こちらが⊙なのに対し、敵は△ですから、圧倒的にシルバーナイトが有利であることがわかるのです。

⊙恐いものなし！　▲苦戦を覚悟
◎うーん、強い　△全滅だけは…
○これなら安心　×戦争反対！

◇攻撃(2)

3 戦闘開始

攻撃力の中身を知れば、戦いだって有利にできる！

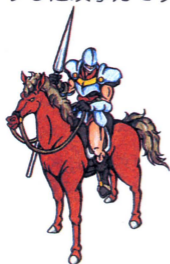
戦闘には両ユニットの全員が参加し、攻撃をかけた側が先攻で1回ずつダメージを与えます。その損害によりユニットの人数が減り、全員がやられた場合は全滅、そのユニットは画面から取り除かれます。

戦闘は、下に説明してあるような要素、ユニットの人数などをもとに、コンピュータが自動的に行ってくれます。

POW 基本的攻撃力 そのキャラクターの、相手キャラクターに対する基本的な攻撃の強さです。64〜65ページを参考にして下さい。

EXP 経験値 戦闘経験をつんだことによってアップした攻撃力です。

DEF 地形防御率 相手キャラクターがいる地形効果による防御力で、互いの攻撃力から差し引かれる分が表示されます。地形については36〜39ページを読んで下さい。

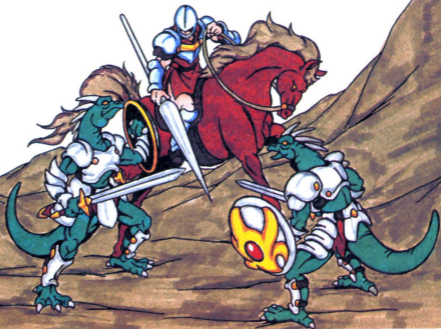
TOTAL 総合攻撃力 上の3つの要素を総合したものです。

4 レベルアップ

経験をつんで、キャラクターを成長させよう！

戦闘が終わると、倒した敵の数に応じて経験値がもらえ、それがある量まで達すると、レベルが上がって攻撃力がアップします（いくつ経験値を得た、という表示はありません）。レベルは1～8、そして♛（クラウン）の9段階まで上がり、特定のキャラクターなら♛になった時点でクラスチェンジをします。

【クラスチェンジ】

ナイト、モンク、ソーサラーは、上で述べたクラスチェンジを行えます。クラスチェンジをすると、たんに攻撃力がアップするだけでなく、移動や魔法の能力も格段に上がり、ますます強力な戦士に成長することでしょう。詳しい能力については「キャラクター紹介」等を読んで下さい。

◇魔　法

●モンク、ソーサラー、そしてそのクラスチェンジしたキャラクターは魔法を使うことができます。[ ]カーソルでユニットを選び、Ⓐボタンを押すと作戦コマンドが表示されるので、"まほう"を選んでⒶボタンを押して下さい。

魔法を使ったユニットは作戦終了となり、そのターンでは他の命令は行えません。また、移動後も魔法は使えませんので気をつけて下さい。

1 モンク系の魔法

ユンク

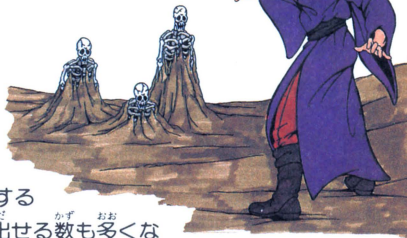
周囲8方向に隣接している自国のユニットに、食料の補給を行います。クラスチェンジしてプリーストになっていれば、スモールユニット（最大8人のユニット）の人数補給、ビショップならビックユニット（最大4人のユニット）の人数も回復できます。

レーム

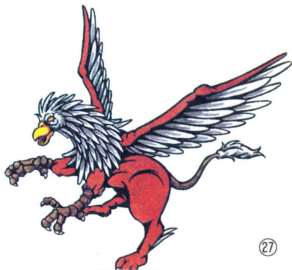
アンデッドモンスターのゴーレムを作り出す魔法です。

クラスチェンジするにしたがい、作り出せる数も多くなり、ビショップに至ってはフル戦力のゴーレムが可能です。

2 ソーサラー系の魔法

バ　ル

攻撃範囲にいるすべての敵ユニットを同時に攻撃する魔法です。成功すると敵ユニットの人数を減らすことができます。ただしこの魔法は、ユニットの人数が５人以上でないと使えません。

ネクロ

アンデッドモンスターのスケルトンを作り出す魔法で、モンク系の場合と同じく、クラスチェンジにしたがって、作れる数も多くなるでしょう。

■マップコマンド

●他国の動きなど、情勢をつかもうと思っても、基本マップ画面では部分的にしか見れず、ちょっと不便。

こんなときはスタートボタンを押して「マップコマンド」を使うと便利です。

スモールマップとフルマップの2種類があるので、✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定して下さい。

1 スモールマップ SMALL MAP

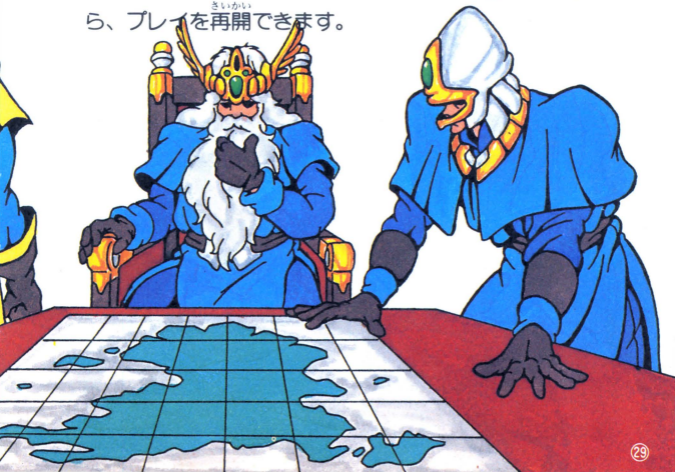
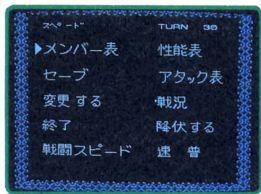
基本マップ画面を少し縮少し、広く見渡せるようにしたのがスモールマップです。

ユニットが国の色ごとに点滅して、どこの国に所属しているかがわかるようになっています。また、このときⒶボタンを押せば、点滅を止めて見ることもできます。

画面外の部分は、✚ボタンでスクロールさせて見て下さい。基本マップに戻すときはⒷボタンです。

2 フルマップ FULL MAP

マップの全体が見れます。マークの意味は7ページ「マップの表示」を参考にして下さい。また、ユニットの点滅はⒶボタンで止めることができます。

□カーソルは✚ボタンで動かせ、Ⓑボタンを押せば、そのカーソルに囲まれた場所から、プレイを再開できます。

□サブコマンド(1)

●サブコマンドはプレイに関する資料を見たり、セーブしたりという、ゲームの進行を助ける命令が中心になっており、メンバー表／セーブ／変更する／終了／性能表／アタック表／戦況／降伏する／戦闘スピードの9種類があります。セレクトボタンを押すと表示され、✚ボタンで選び、Ⓐボタンで実行して下さい。なお、メンバー表だけは、Ⓑボタンでも見ることができます。

1 メンバー表

キミの作りあげた軍団の様子が一目でわかる！

自分の国のユニットの状態を見ることができます。キャラクターの種類／現在の人数／残りの食料／現在のレベル／ステイタス（作戦終了なら"END"と表示）が、1画面に8ユニットずつ表示されています。次の8ユニットを出すときはセレクトボタン、または✚ボタンを上下に入れ、カーソルを移動させて見て下さい。なお、全滅したユニットは、メンバー表から自動的に消されます。

NO.	NAME	X	FOOD	L.	STATUS
1	キング	4	35	1	
2	ファイター	8	39	♛	
3	ファイター	8	40	5	
4	ハーピー	6	37	1	
5	エルフ	8	29	7	
6					
7	ハーピー	6	60	2	
8					

■操作したいユニットを探すときは、メンバー表が便利！

基本マップ画面に戻すとき、ユニットの番号を☞カーソルで選び、Ⓐボタンを押せば、選んだユニットを中心にしたマップ画面でプレイを再開できます。操作したいユニットを探すときに利用すると便利ですね。なお、Ⓑボタンでは、メンバー表を出したときのマップ画面から始まります。

2 セーブ

4つのプレイをセーブ！　シナリオ別など、使い道もいろいろあるね

コンティニュープレイのために、ゲームを記録しておく命令です。4つまでのプレイをセーブできます。

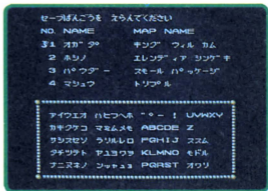
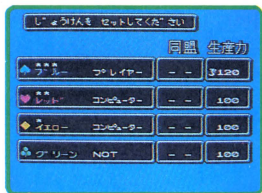
■セーブのやり方

①何番にセーブするか、番号を✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。
②次にカーソルを✚ボタンで動かして文字を選び、Ⓐボタンで入力していって下さい。
③名前を入れ終えたら、〝オワリ〟を選び、Ⓐボタンを押してセーブを行います。
④2度めからは、その名前の番号を選びⒶボタンを押すと、すぐに〝オワリ〟のところにカーソルが出ますので、もう一度Ⓐボタンを押すだけで、セーブを行うことができます。

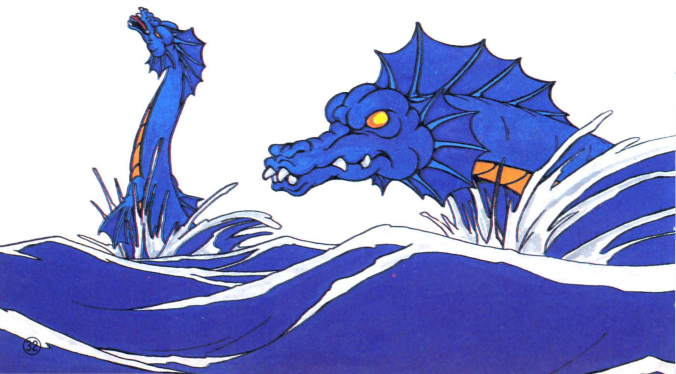
■サブコマンド②

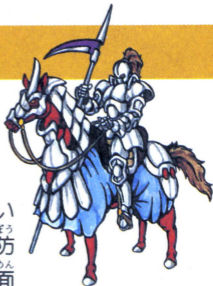
③変更する

じょうけんを　セットしてください

	同盟	生産力
♠ *** ブルー　プレイヤー	‐ ‐	℥120
♥ ** レッド　コンピューター	‐ ‐	100
◆ * イエロー　コンピューター	‐ ‐	100
♣ グリーン　NOT	‐ ‐	100

マルチプレイでは、ゲームを始めるときに、プレイ条件を設定しますが、これはプレイの途中でも変更することができます。

やり方は8、9ページ「プレイ条件の設定」と同様です。

④終了

そのターンですべてのユニットに作戦を終了させ、他にやることがないと思ったら、この命令で終了して下さい。次の国が作戦を開始します。

5 性能表

部隊の移動能力をマスターしよう！

キャラクターの種類別に、移動についての能力をまとめたもの、そして地形防御率の表を見ることができます。2画面あるので、✚ボタンで切り換えて見て下さい。なお、そのプレイに登場しないキャラクターは青く表示されています。

	SPD	FOOD	しろ	まち	みち	くさ	もり	やま	ぬま	かわ	うみ	すな
キング	7	35	1	1	1	1	2	2	4	3	2	2
ファイター	5	40	1	1	1	1	2	2	4	3	—	2
ゴブリン	7	35	1	1	1	1	2	1	4	3	—	1
ハーピー	14	60	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
エルフ	7	40	1	1	1	1	1	2	4	3	—	—
リザードマン	8	32	1	1	1	1	2	3	2	1	1	—
ジャイアント	5	40	1	1	1	1	2	2	4	2	—	1
グリフォン	12	45	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
ナイト	10	40	1	1	1	1	3	3	—	3	—	—
S・ナイト	9	40	1	1	1	1	3	3	—	3	—	—
D・ナイト	9	35	1	1	1	1	2	2	3	2	2	1
モンク	4	35	1	1	1	1	2	2	4	3	—	2

切り換えは
✚ボタンで！

	SPD	FOOD	しろ	まち	みち	くさ	もり	やま	ぬま	かわ	うみ	すな
プリースト	6	40	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ビショップ	8	50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ゴーレム	4	99	1	1	1	1	2	2	4	—	—	1
ソーサラー	4	35	1	1	1	1	2	2	4	3	—	2
メイジ	6	40	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ウィザード	8	50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
スケルトン	4	99	1	1	1	1	2	2	4	—	—	1
サーペント	12	60	3	3	3	6	6	—	2	1	1	—
ワイバーン	16	52	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
ドラゴン	6	42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ちけいぼうぎょりつ %			50	30	0	10	50	50	10	0	0	20

SPD　スピード　1ターンでの移動力を意味します。

FOOD　フード　ユニットが持てる最大食料数です。

しろ………すな　それぞれの地形を通るときの、1歩あたりに使う移動力。—はそのキャラクターが通過できない地形、Fは空を飛ぶキャラクターで、地形に影響されない（どこでも1歩につき1移動力）ことを表しています。

ちけいぼうぎょりつ　地形防御率　この地形にいれば、敵からの攻撃をどの程度弱められるかという効果を、数字で表したものです。高いほど相手の攻撃を弱められます。なお、空を飛ぶキャラクターには影響しません。

※62、63ページに「性能表」が付いています。

■サブコマンド③

6 アタック表(ひょう)

	キング	ファイター	ゴブリン	ハーピー	エルフ	リザードマン	ジャイアント	グリフォン	ナイト	Sナイト	Dナイト
キング	70	60	70	50	70	70	60	40	80	60	40
ファイター	60	60	60	20	40	20	10	5	30	15	0
ゴブリン	20	80	65	30	90	40	20	15	40	15	5
ハーピー	10	40	80	45	20	40	10	20	30	15	0
エルフ	20	60	30	60	40	30	35	30	35	10	0
リザードマン	30	75	65	30	60	50	20	10	20	5	0
ジャイアント	50	75	60	20	50	60	50	20	70	50	30
グリフォン	20	60	60	60	40	50	20	40	70	50	10
ナイト	70	75	60	30	50	50	40	10	60	35	15
S・ナイト	80	85	70	40	60	60	50	20	70	50	20
D・ナイト	90	95	80	50	70	70	60	40	80	60	40

たて列(れつ)のキャラクターが、よこ列(れつ)のキャラクターを攻撃(こうげき)した場合(ばあい)の効果(こうか)を表(あらわ)したもので、数字(すうじ)が大(おお)きいほど、威力(いりょく)が高(たか)くなっています。

全部(ぜんぶ)で4画面(がめん)ありますので、✚ボタンで上下左右(じょうげさゆう)に切(き)り換(か)えて見(み)て下(くだ)さい。なお、そのプレイに登場(とうじょう)しないキャラクターは青(あお)く表示(ひょうじ)されています。

■具体例(ぐたいれい)　キングvs.ゴブリンの場合(ばあい)

参考(さんこう)までにキングがゴブリンを攻撃(こうげき)した場合(ばあい)を見(み)てみましょう。キングはゴブリンに対(たい)し、70の力(ちから)で攻撃(こうげき)しますが、ゴブリンは20の力(ちから)でしか対抗(たいこう)できず、戦(たたか)った場合(ばあい)、圧倒的(あっとうてき)にゴブリンが不利(ふり)なのがわかります。

ただしこれはあくまで基本的(きほんてき)な要素(ようそ)だけをとったもの。実際(じっさい)には、この他(ほか)レベルや地形(ちけい)の効果(こうか)、人数(にんずう)などの要素(ようそ)も加(くわ)わるので、絶対(ぜったい)ゴブリンが勝(か)てないわけでもないのです。

※64、65ページに「アタック表(ひょう)」が付(つ)いています。

7 戦況

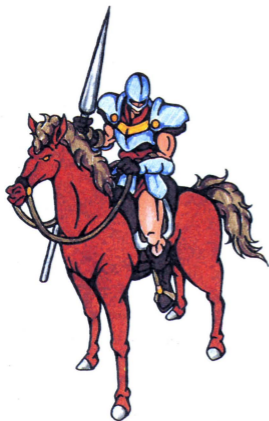
　現在のターン数、各国の城や町の占領数、予算、同盟の状況、中立の城や町の数など、戦いの途中経過を見るための命令です。

8 降伏する

　降伏すると、「ルシファーとの戦い」、「マルチプレイ」で参加国が 2 つのときはゲームオーバーとなり、参加国が 3 つ以上なら、降伏した国の町や城が中立となって、残った国でプレイが続けられます。3 人で遊んでいて、1 人が途中でぬける場合などに使うとよいでしょう。

9 戦闘スピード

　〝普〟は通常のプレイ、〝速〟は戦闘などのアニメが省略され、プレイを速く進めることができます。

6 地形(1)

●これまでにも度々出てきましたが、地形は移動や攻撃に、たいへん大きな影響を及ぼします。

地の利なくしては、強いキャラクターであっても手痛い反撃をくらいますし、その逆もまたしかり。

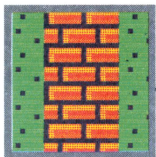
地形の特徴をよく理解し、うまくキミの作戦に活かして下さいね。

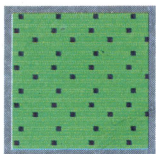
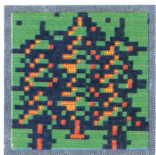
お城　防御率50%

ユニットを雇えるのは城だけ。われらが戦士たちは、ここから戦場におもむいてゆくのです。

町　防御率30%

予算を増やすポイントがこの〝町〟の数。補給基地でもあるため、戦いの拠点となることでしょう。

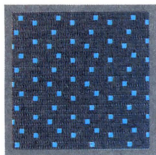
道　防御率0%

移動には大変便利です。でも地形防御率がないため、ここでの戦闘は避けたいものです。

草原　防御率10%

道と同様、移動には適していますが、戦闘には不向き。それでも道に停まるよりはましです。

森　防御率50%

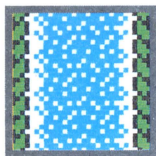
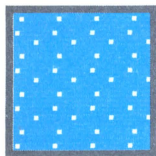
移動力がかかりますが、戦闘には絶好の地形です。作戦終了はこういう地形で行うと安心です。

山地　防御率50%

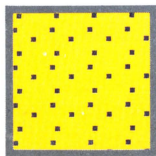
ほぼ森と同じ性質をもっています。馬に乗った戦士や、水辺育ちのキャラクターは、特に移動で苦労しそう。

□地形(2)

沼　防御率10%

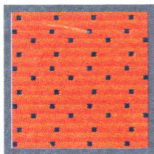
泥水が足場では、移動も攻撃もままならず。移動力はかかるし、防御率も低いというやっかいな地形です。

川／浅瀬　防御率0%

陸で生まれ育った者たちには危険なところといえるでしょう。1ターンで一気に渡ってしまいたいものです。

海／湖　防御率0%

サーペントをはじめとする、ごく一部の者、そして空を飛ぶ者たちにしか、通ることができません。

砂漠　防御率20%

砂に足をとられるため、移動にはいまひとつ。しかし道や草原に比べれば安全です。

毒の沼　防御率10%

ただでさえ不便な沼ですが、さらに毒まで含んでいて、立ち停まっていると食料や仲間を失うことがあります。

毒の砂漠　防御率20%

毒の沼と同じく、たいへん危険な地形です。基本的には近寄らない方が無難なのですが……。

7 キャラクター

キング　KNG

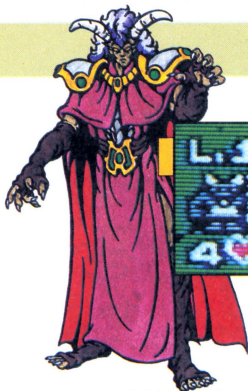
あるときは魔族の脅威より国を守り、またあるときは混迷のファンタジーワールドを統一せんとする、この物語の主人公。

近衛兵たちと行動を共にし、高い戦闘力を誇りますが、兵を雇えるのはキングだけ、うかつに城を出るのは考えもの。だが中立の城を奪えるのも彼だけですから、そのときは王としての決断を迫られるでしょう。

ファイター　FIT

戦闘力は低いけれども、町を占領するにはファイターに頼るしかありません。

雇う値段は安いので、序盤戦には大量に雇って、手近な町をかたっぱしから占領する作戦もよいでしょう。魔法を使う者、そして意外にもキングに対してはなかなかの戦いを展開します。

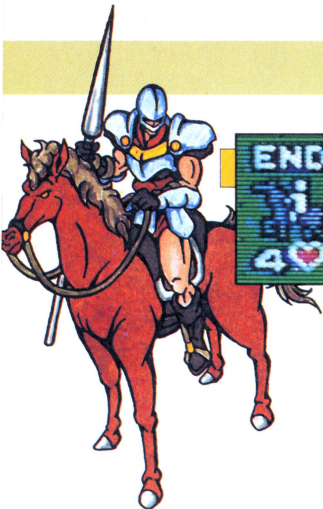
CHARACTER

ルシファー　？

アトランティス大陸の支配を企む魔族の大魔王。すでにケオシアム・アトラス・エレンディアを手中にし、残すはフォーモリア地方のみ。

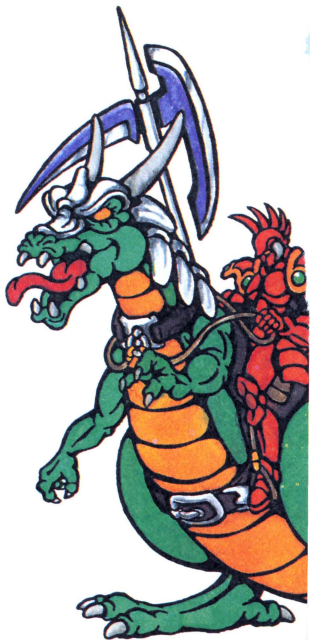
能力はキングとほぼ同様、やはり3名の近衛兵を引き連れて行動します。魂はひとつですが、4つの身体を持ち、それぞれを各地方に配備させてキングの反撃に備えています。

コカトライス　CCT

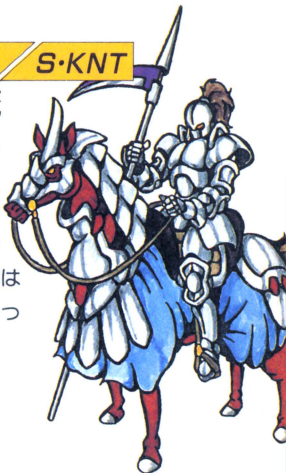
本来はドラゴン族の血をひきますが、いまでは魔王ルシファーのペットとして、魔族の一員とみなされています。

アトランティス大陸の毒の沼、毒の砂漠に潜み、王家の軍勢が通過するところに突如襲いかかってきます。戦闘力はかなりのものですが、通常の4倍の経験値をもらえるので、あえて戦いを挑むのもよいかも。

ナイト　KNT

馬に乗っているため悪路は苦手ですが、草原や道ではすばらしい走りを見せてくれる騎兵たちです。

シルバーナイト、ドラゴンナイトへとクラスチェンジするキャラクターですから、序盤は大切に成長させてあげることが必要でしょう。

シルバーナイト

ナイトから成長し、重騎兵となった彼らは、移動力が少し落ちたものの、それを十分補える攻撃力を身につけます。しかし、この段階まではグリフォン、ジャイアントといった連中は避けた方が賢明かも。

END 4

ドラゴンナイト / D·KNT

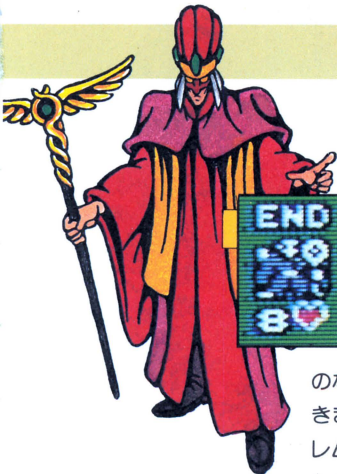
馬から小型のドラゴン族であるドラゴネットに乗り換えたナイトたちに、もはや立ち向かえる敵はいないでしょう。馬では移動できなかったところも通れるようになり、まさに最強の戦士となります。

モンク／MNK

聖職者の修業に踏み出したばかりのモンクは、戦力としてはいまひとつ。食料補給やゴーレムを作る魔法も使えるのですが、やはり強力とはいえません。

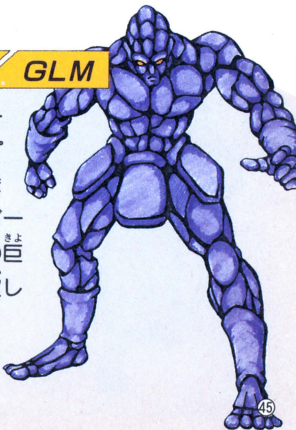
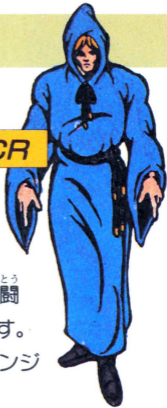
彼がその力を存分に発揮するには、プリースト、ビショップへとクラスチェンジが必要なのです。

プリースト／PRS

モンクが僧侶に成長したものです。空中浮遊術を覚えた彼らは、空を飛ぶキャラクターと同じように移動ができるようになったのです。攻撃力や魔法の力もアップし、キャラクターの人数補給もわずかながらにこなせます。

ビショップ　BSP

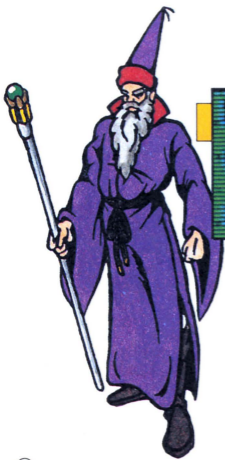
聖職者の最高位、僧正となった彼らは、さらに瞬間移動の術もマスター、敵ユニットのなわばりさえも無視して移動できます。補給の魔法ユンク、ゴーレムを作るレームの魔法も、ほとんど完璧にこなします。

ゴーレム　GLM

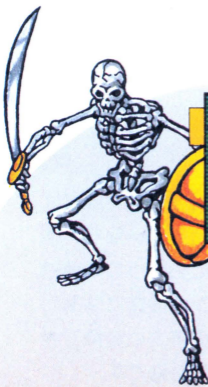
モンク、プリースト、ビショップらに命を吹きこまれたアンデッドモンスターのゴーレム。泥粘土で作られた伝説の巨人は、移動が遅いけれど、安定した戦いぶりをみせてくれます。ただし、魔法を使う連中は苦手としています。

ソーサラー　SCR

見習い程度の魔術師。多数の敵を同時攻撃するバル、スケルトンを作るネクロの魔法を使えますが、全体に戦闘は苦手、成長させるのには苦労しそうです。

メイジ、ウィザードの順にクラスチェンジしてゆきます。

メイジ　MAG

END
8

魔術師としてようやく一人前になり、攻撃力や魔法の力がアップ。これなら戦力としても合格。空中浮遊術をマスターしたので、移動もかなり楽になりました。

ウイザード／WZD

もはや賢者の風格さえ漂わせた大魔術師。
瞬間移動の術を覚えたので、敵のなわばりにかかることもなく、戦闘や魔法も最高レベルです。ドラゴンナイトに匹敵する実力者といっても過言ではないでしょう。

スケルトン／SKL

死後の世界より、ソーサラー、メイジ、ウィザードらに蘇らされたドクロの戦士です。攻撃力は低いものの、ダメージを受けにくく、敵の進撃の足止めをするのに向いています。ゴーレム同様魔法を使う者たちには注意が必要です。

ゴブリン　GBL

妖精族のゴブリンは、そこそこの攻撃力と打たれ強さが特徴。また、山地の移動も得意です。値段も安いので、前半は徒党を組み、山岳でゲリラ戦を挑むか？ ただし、ハーピーには要注意です。

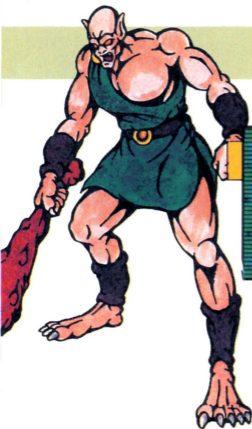
ハーピー　HRP

移動力の高さを自慢とする妖精族の鳥人間。ゴブリンに対しては鋭い攻撃もみせますが、全般に戦闘力はありません。特にエルフの弓は危険！

エルフ　ELF

END
8

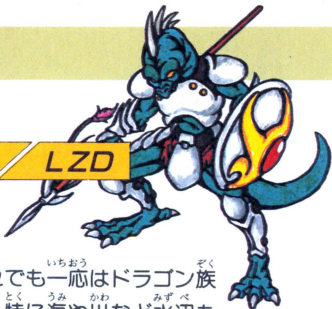
弓を手に戦うエルフは空飛ぶ敵を狙い撃ち。地上の敵にもけっこう有効です。しかしゴブリンの突進にはあわてふためき、いつもの実力も発揮できません。森での移動が得意です。

CHARACTER

ジャイアント／GNT

妖精族の巨人。大きな体ですからそんなに速くは移動できませんが、戦闘ではこん棒を振り回して大活躍します。
動きの敏速な空飛ぶ敵、自分より大きなドラゴンたちは少々苦手ですが、終始安定した働きをみせるでしょう。

グリフォン／GRF

鷲の頭と翼、ライオンの胴体を合わせもつグリフォンは、終盤を迎える頃までは空の王者として、地上部隊の脅威となることでしょう。
特にナイトの乗る馬はグリフォンの好物、格好のエジキとなりますが、大型の敵には苦戦するかも。

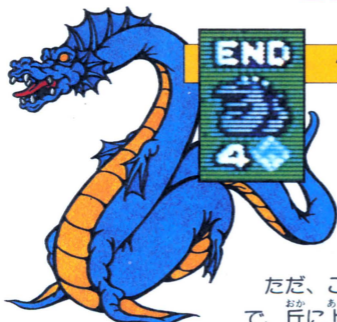
リザードマン ／ LZD

他のドラゴンに比べると小さいが、これでも一応はドラゴン族のはしくれ。移動にすぐれ、特に海や川など水辺も気にせずどんどん進めます。ただし山岳地帯は苦手。

戦闘に関しては、小物に対しては強いが、大型モンスターには逃げまわるしかなく、とにかくムラッ気の多いやつ。

ワイバーン ／ WVN

END 4

移動については文句なしのNo.1が、空飛ぶ竜のワイバーン。

空を飛ぶ者たちの中では、戦闘力も最も強く、グリフォンも彼の前ではあっさり道をあけてしまうでしょう。味方の危機には真っ先にかけつけてくれる頼もしい存在です。

サーペント SPT

戦場が海や川なら、この水竜が適任。水中では空を飛ぶように速く、戦闘力もはんぱではありません。

ただ、これも水中に限ってのことで、丘に上ってしまうと移動力・戦闘力ともに激減してしまうのが悩みの種。地形を考えて雇わないと、高い買い物についてしまいます。

END
4

ドラゴン DRG

数あるモンスターの中で最強といってよいでしょう。他のドラゴン族に比べて、少しスピードが遅いけれど、戦闘では負け知らずです。

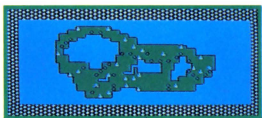
しかし歴戦の強者、ドラゴンナイト、ウィザードには気をつけないと、命取りになる恐れもあり、彼らを成長前にたたいておく必要があるでしょう。

8 シナリオ紹介(1)

1 キープ ノースコースト

シナリオ1は、ブルー国とレッド国の1対1の戦いです。ファイターを、他のキャラクターで援護しながら、相手より1つでも多くの町を占領するように戦って下さい。

戦略的に重要なのは、中央部分に位置している町。ここを全部占領できれば、勝利はもう目前です。

国	難易度	領　地
♠	☆☆	城1／町2
♥	☆	城1／町6
中立	—	城0／町17

☆マークが多いほど、ゲームクリアがむずかしくなります。

2 トリプル

全シナリオ中、最も狭いマップ上で、三つ巴の激戦が繰り広げられます。町の数が少なく、予算不足に苦しめられることは必至のこのバトル。ハーピーやエルフのような安いキャラクターをいかに活用するかがポイントです。

国	難易度	領　地
♠	☆☆☆	城1／町1
♥	☆☆	城1／町3
♦	☆	城1／町2
中立	—	城0／町11

3 スモール パッケージ

狭いマップ上に４人のキングがひしめきあっています。常に他の国の部隊の動きに注意を払いましょう。あらゆる方面で激突が予想されます。ジャイアント・ナイト・グリフォンなどの強力なキャラクターで戦いましょう。

国	難易度	領　地
♠	☆☆☆	城１／町２
♥	☆	城１／町０
♦	☆☆	城１／町２
♣	☆	城１／町１
中立	—	城１／町21

4 ミズウミ ノ ショウコク

非常に広いマップです。マップ全体の戦況を把握し、敵の動きを読む大局観が大切になってきます。また、方々に点在する森や山地の防御効果を生かす戦法が必要です。

国	難易度	領　地
♠	☆☆☆☆	城１／町３
♥	☆☆☆	城１／町３
♦	☆☆	城１／町４
♣	☆☆	城１／町３
中立	—	城１／町43

シナリオ紹介②

5 ロード ブリティッシュ

キング同士の距離が比較的短いので、移動力の大きい飛行部隊やナイトなどの使い方がポイントになります。グリーン国なら、まずレッド国を倒し北上作戦をとる方法も…。

国	難易度	領　地
♠	☆☆	城1／町2
♥	☆☆☆☆	城1／町3
◆	☆☆☆	城1／町3
♣	☆☆☆☆☆	城1／町4
中立	—	城0／町31

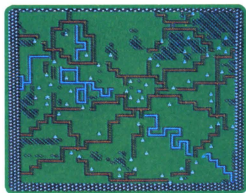
6 ソード アンド ソーサラー

このシナリオのように広いマップの戦いでは、補給が一番のポイント。途中で補給しながら移動できるよう、早めに最前線の町をファイターで占領するようにしましょう。

国	難易度	領　地
♠	☆☆☆☆☆	城1／町3
♥	☆☆☆	城2／町1
◆	☆☆☆☆	城1／町4
♣	☆☆☆	城1／町3
中立	—	城5／町45

7 モスクワ カンゼンホウイ

まわりを三国に包囲されているブルー国は、かなりの苦戦をしいられます。草原や道が多く、地形防御効果もあまり期待できませんので、飛行部隊の活用がポイントです。

国	難易度	領　地
♠	☆☆☆☆☆	城1／町6
♥	☆☆	城1／町3
♦	☆☆	城1／町3
♣	☆☆☆	城1／町3
中立	—	城0／町45

8 トウキョウ 2001

荒れ果てた未来のトウキョウが戦場です。グリーン、レッド国は、右下のトウキョウ湾を活かし、サーペント等で進攻できます。町をどれだけ占領できるかが勝利のカギ。

国	難易度	領　地
♠	☆☆☆	城1／町3
♥	☆☆	城1／町3
♦	☆☆	城1／町3
♣	☆☆	城1／町3
中立	—	城1／町58

9 キングのアドバイス

●ファンタジーワールド制覇を目指すキミに、戦略のポイントをいくつか紹介しましょう。

ゲームがスタートしたら、まずマップコマンドで、戦場の様子を見ておきましょう。城や町の位置、それらを取り巻く地形などをチェックするのです。そしてそのデータをもとに、どのようなルートを通って敵の城に向かうのか、つまり大まかな戦略の方針を立てるわけです。

特にシナリオ４以降では、マップも広く対戦国も多いので、戦略ルートを練ることはたいへん重要でしょう。

1 戦略のカギは町の占領だ！

町は重要な拠点です。予算のもとになり、しかも補給基地の役目もあります。

町を奪い、占領する、そして新たな町を目指す――これが戦略を立てる上での基本であり、これを繰り返して、敵国のキングがいる城に近付いてゆくわけです。

2 町を中継地点としたルートで！

手中に収めた町は補給基地として、後方からの援軍の中継地点となります。各部隊が途中で食料を切らさずに進めるよう、町はできるだけ多く、なるべくもれのないよう占領できるように、ルートをとると良いでしょう。もちろん町と町の間の地形も、移動しやすいところを選びます。

3 戦線を拡げず、戦力を集中せよ

対戦国が多い場合は、戦力をいたずらに拡げるようなことはせず、1国ずつ確実に倒す方針でのぞみましょう。多方面に手を伸ばすと、それだけ前線の層が手薄になってしまいます。

アドバイス2

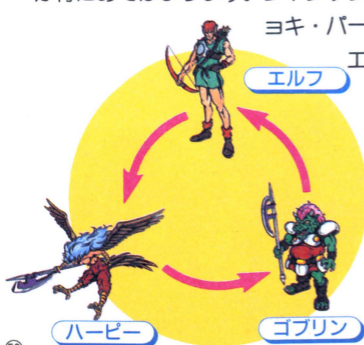
戦いには相性の有利なキャラを使え

	モンク	プリースト	ビショップ	ゴーレム	ソーサラー	メイジ	ウィザード	スケルトン	サーペント	ワイバーン	ドラゴン
モンク	60	40	10	60	60	50	30	70	0	0	0
プリースト	70	50	20	75	90	60	40	80	5	5	5
ビショップ	80	60	40	90	100	70	50	90	20	20	20
ゴーレム	20	5	0	50	10	0	0	10	20	30	20
ソーサラー	40	20	5	50	70	40	20	30	0	10	0
メイジ	50	30	10	60	80	50	30	50	20	20	20
ウィザード	60	40	20	80	90	60	40	70	50	50	50
スケルトン	10	0	0	10	20	10	0	80	0	0	0
サーペント	70	50	30	40	60	40	20	10	40	30	60
ワイバーン	40	20	5	40	30	10	5	10	45	40	20
ドラゴン	70	50	30	40	60	40	20	20	40	50	50

アタック表を見るとわかりますが、それぞれのキャラクターにはたいてい苦手な相手、得意な相手というものがいます。

アタック表でそんな組み合わせを調べ、できるだけ戦闘に活かすようにしましょう。

妖精の三角関係

妖精族のゴブリン・エルフ・ハーピーは、上で述べた相性が特にあてはまります。ジャンケンでいうなら、グー・チョキ・パーの関係で、ゴブリンはエルフを、エルフはハーピーを、ハーピーはゴブリンをそれぞれ得意にしているのです。彼らを使うなら、単独行動より3種セットの方が、いろんなケースに対応できて便利ですね。

アドバイス3

地形の効果を120%活かそう！

地形によって移動は影響を受けますが、これはキャラクターの種類にも関係してきます。一般に山地の移動はかなり不便ですが、ゴブリンなら平地と同じように進めるのです。地形とキャラクターの関係を性能表で知っておいて、少しでも敵より早く立ちまわれるようにしておきましょう。

また、戦闘でも地形の効果は強力です。地形防御率の高い山地や森にいれば、それだけで十分戦闘力のアップにつながります。敵に仕掛けられた場合を予想し、常に森や山地に停まるようにしておきましょう。

←地形と相性をフルに活用して戦うエルフ！

アドバイス4

敵部隊は成長する前にたたけ！

①戦闘の勝敗を決定する要素のひとつにレベルがあります。ユニットは使い捨てにせず、人数が減ったらすぐに補給をさせ、獲得した経験値をむだにしないことが肝心でしょう。
②特にクラスチェンジするキャラクター、ナイト系やモンク系、ソーサラー系は大切に育ててやりたいものです。少々高くても序盤戦のうちに雇っておけば、敵もそれほど強力な者がいないため、比較的安全に経験をつめるでしょう。
③しかし、これを敵部隊にさせてはなりません。将来の危険性を考えると、レベルの高い敵から倒していく方が良いでしょう。対策が遅れるほど倒しにくくなるのですから。

アドバイス5

町を制する者が王の中の王となる！

①町をめぐる攻防こそ「キング オブ キングス」の真骨頂。で、町に関するアドバイスをいくつか紹介します。まず序盤戦はファイターを大量に雇い、手近な町を一気に占領しましょう。敵との距離があるうちに、できるだけ予算をアップさせ、軍備増強に努めるのが目的です。

②敵との距離が近づいたら、最前線の町にユニットをおき、その上で戦うようにします。地形防御率も高いし、すぐに損害を補給できるので、モンクやナイトのように早くレベルアップさせたいキャラクターを育てるには、絶好の戦法でしょう。

③それとは逆に、敵国の町に強力なキャラクターがいるときは大変。ヘタな戦い方では、向こうのレベルアップに協力するようなものです。こういう場合は精鋭部隊を集め、1ターン内で集中攻撃をかけて、補給のいとまを与えず、一気に倒すしかありません。

◆性能表

●サブコマンドの性能表に、それぞれを雇う値段を付け加えたものです。表中の一は通過できない地形、Fは空を飛んで移動するため、地形の影響を受けないことを意味しています。その場合はすべて1歩につき1移動力となります。

	値段	移動力	食料	城	町	道	草原	森	山地	沼	川・浅瀬	海・湖	砂漠
キング		7	35	1	1	1	1	2	2	4	3	2	2
ファイター	120	5	40	1	1	1	1	2	2	4	3	—	2
ゴブリン	160	7	35	1	1	1	1	2	1	4	3	—	1
ハーピー	200	14	60	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
エルフ	280	7	40	1	1	1	1	1	2	4	3	—	—
リザードマン	400	8	32	1	1	1	1	2	3	2	1	1	—
ジャイアント	560	5	40	1	1	1	1	2	2	4	2	—	1
グリフォン	880	12	48	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
ナイト	1000	10	40	1	1	1	1	3	3	—	3	—	—

シルバーナイト		9	40	1	1	1	1	3	3	—	3	—	—
ドラゴンナイト		9	35	1	1	1	1	2	2	3	2	2	1
モンク	640	4	35	1	1	1	1	2	2	4	3	—	2
プリースト		6	40	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ビショップ		8	50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ゴーレム	魔法	4	99	1	1	1	1	2	2	4	—	—	1
ソーサラー	800	4	35	1	1	1	1	2	2	4	3	—	2
メイジ		6	40	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ウイザード		8	50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
スケルトン	魔法	4	99	1	1	1	1	2	2	4	—	—	1
サーペント	1600	12	60	3	3	3	6	6	—	2	1	1	—
ワイバーン	2400	16	52	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
ドラゴン	4000	6	42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

・アタック表

●サブコマンドの"アタック表"をひとつにしたものです。

攻められた側 ＼ 攻めた側	キング	ファイター	ゴブリン	ハーピー	エルフ	リザードマン	ジャイアント	グリフォン	ナイト	シルバーナイト	ドラゴンナイト	モンク	プリースト	ビショップ	ゴーレム	ソーサラー	メイジ	ウィザード	スケルトン	サーペント	ワイバーン	ドラゴン	コカトライス
キング	70	80	70	50	70	70	60	40	80	60	40	70	60	40	50	80	60	40	80	50	50	50	50
ファイター	60	60	60	20	40	20	10	5	30	15	0	40	20	5	10	50	30	10	5	0	5	0	15
ゴブリン	20	80	65	30	90	40	20	15	40	15	5	20	5	0	20	30	15	5	10	0	5	0	15
ハーピー	10	40	80	45	20	40	10	20	30	15	0	60	35	10	10	40	20	0	5	0	10	0	10
エルフ	20	60	30	60	40	30	35	30	35	10	0	30	10	0	15	40	20	5	10	0	15	0	15
リザードマン	30	75	65	30	60	50	20	10	20	5	0	40	20	5	10	50	20	5	20	0	5	0	20
ジャイアント	50	75	60	20	50	60	50	20	70	50	30	50	25	10	50	60	30	10	10	10	20	15	30
グリフォン	20	60	60	60	40	50	20	40	70	50	10	50	25	10	20	30	10	0	10	10	30	10	30
ナイト	70	75	60	30	50	50	40	10	60	35	15	50	25	5	20	60	30	10	5	20	20	20	30
シルバーナイト	80	85	70	40	60	60	50	20	70	50	20	60	35	10	30	70	40	20	40	40	40	40	50

ドラゴンナイト	90	95	80	50	70	70	60	40	80	60	40	70	45	10	40	80	50	30	45	70	60	70	75
モンク	10	30	60	30	50	30	20	10	20	5	0	60	40	10	60	80	50	30	70	0	0	0	20
プリースト	20	50	70	40	60	40	30	20	30	15	5	70	50	20	75	90	60	40	80	5	5	5	30
ビショップ	40	70	80	50	70	60	50	40	40	20	10	80	60	40	90	100	70	50	90	20	20	20	50
ゴーレム	30	50	35	15	30	40	70	10	40	20	5	20	5	0	80	10	0	0	10	20	30	20	40
ソーサラー	10	40	50	50	40	30	10	40	30	10	5	40	20	5	50	70	40	20	30	0	10	0	10
メイジ	20	60	70	70	60	50	30	60	50	30	10	50	30	10	60	80	50	30	50	20	20	20	20
ウィザード	40	80	90	90	80	70	60	80	70	50	30	60	40	20	80	90	60	40	70	50	50	50	45
スケルトン	10	50	35	10	30	5	10	5	20	5	0	10	0	0	10	20	10	0	80	0	0	0	0
サーペント	50	80	70	60	70	60	50	40	70	50	20	70	50	30	40	60	40	20	10	40	30	60	50
ワイバーン	30	60	50	80	45	50	40	60	50	30	10	40	20	5	40	30	10	5	10	45	40	20	40
ドラゴン	60	95	80	70	80	70	60	50	70	50	20	70	50	30	40	60	40	20	20	40	50	50	50
コカトライス	40	60	50	40	40	40	30	20	40	30	15	50	35	20	20	45	25	10	5	30	30	25	

●サーペントの数字は海や川にいるときの場合で、陸に上がっているときは数字はすべて半分になります。

●ルシファーはキングと同じ能力です。

剣と魔法の世界の、戦略シミュレーション！

妖精やドラゴンたちを最強軍団に育てあげ、王の中の王として、この世界に君臨しよう!!

★地形とキャラクターの特徴をよく考えて部隊を配置しよう。

★ファンタジー世界の動物たちは、みんな強い兵士だ！

保証書在中

★シャープのC1では、ご使用になれません。

ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です

本商品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

「遊び」をクリエイトする——株式会社ナムコ

〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ナムコット係 ☎03(756)7651